



# REGOLAMENTO

## FANTALEGA DARFO 2003

### STAGIONE 2019/20

REGOLAMENTO UFFICIALE DELLA FANTALEGA DARFO 2003: STA' A VOI FARE DI QUESTO REGOLAMENTO QUELLO CHE VOLETE, LIBERI ANCHE DI NON PRENDERNE ASSOLUTAMENTE VISIONE. CIO' NON VI ESENTERA' DALL'APPLICAZIONE, COME PER TUTTI, DELLE REGOLE CHE SEGUIRANNO.

- 1- FANTALEGA:** IL CAMPIONATO SI COMPONE DI 28 GIORNATE CON DUE GIRONI DI ANDATA E DUE GIRONI DI RITORNO. AD OGNI PARTITA VENGONO ASSEGNATI TRE PUNTI IN CASO DI VITTORIA, UNO IN CASO DI PAREGGIO E ZERO PER LA SCONFITTA, IL CLUB CHE AVRA' TOTALIZZATO PIU' PUNTI AL TERMINE DEL CAMPIONATO VERRA' PROCLAMATO CAMPIONE DI LEGA.
- 2- COPPA DI LEGA:** LA COPPA DI LEGA SI SVOLGE IN DUE GIRONI DA QUATTRO SQUADRE CON CALENDARIO IN STILE CHAMPIONS LEAGUE. LE TESTE DI SERIE (STABILITE TRAMITE IL RANKING U.E.F.A. RELATIVO ALLA COPPA DI LEGA) SARANNO SUDDIVISE IN PRIMA FASCIA (2 SQUADRE) E SECONDA FASCIA (2 SQUADRE) E INSERITE ALTERNATIVAMENTE NEI GIRONI, LE ALTRE QUATTRO SQUADRE RAPPRESENTERANNO LA TERZA FASCIA E VERRANNO INSERITE DUE PER GIRONE. LE PRIME DUE CLASSIFICATE PASSANO ALLE SEMIFINALI CON SFIDE DI ANDATA E RITORNO (GIOCANO L'ANDATA IN CASA LE DUE SECONDE CLASSIFICATE), LA FINALE SI DISPUTA IL **DAY 37** CON PARTITA SECCA IN CAMPO SORTEGGIATO.
- 3- COPPA ITALIA:** LA COPPA ITALIA SI SVOLGE AD ELIMINAZIONE DIRETTA CON TABELLONE SORTEGGIATO. LE QUATTRO TESTE DI SERIE (STABILITE TRAMITE IL RANKING U.E.F.A. RELATIVO ALLA COPPA ITALIA) AFFRONTERANNO AL PRIMO TURNO LE QUATTRO SQUADRE NON TESTE DI SERIE E AVRANNO IL VANTAGGIO DI POTER DISPUTARE IL RITORNO IN CASA. I QUARTI DI FINALE E LE SEMIFINALI SI DISPUTANO CON PARTITE DI ANDATA E RITORNO, LA FINALE SI DISPUTA IL **DAY 36** CON PARTITA SECCA IN CAMPO SORTEGGIATO.

- 4- **FA CUP:** LA FA CUP SI SVOLGE AD ELIMINAZIONE DIRETTA CON TABELLONE SORTEGGIATO SENZA LIMITI DI TESTE DI SERIE. I QUARTI DI FINALE E LE SEMIFINALI SI SVOLGONO IN GARA SECCA IN CASA DELLA SQUADRA PEGGIO PIAZZATA NEL RANKING U.E.F.A. (IN CASO DI PARITA' IN CASA DI QUELLA PIAZZATA PEGGIO NEL RANKING DELL'ANNO PRECEDENTE). IN CASO DI PAREGGIO DOPO 90° NON CI SARANNO I CALCI DI RIGORE MA LA GARA ANDRA' RIPETUTA NELLA GIORNATA SUCCESSIVA A CAMPI INVERTITI, IN CASO DI ULTERIORE PAREGGIO ALLA SECONDA GARA SI PROSEGUIRA' CON I CALCI DI RIGORE. LA FINALE SI DISPUTA IL **DAY 35** CON PARTITA SECCA IN CAMPO SORTEGGIATO.
- 5- **SUPERCOPPA DI LEGA:** LA SUPERCOPPA DI LEGA SI SVOLGE CON DUE SEMIFINALI IL **DAY 1** E LA FINALE IL **DAY 2** DELLA STAGIONE SUCCESSIVA, IN PARTITA SECCA. LA COMPETIZIONE VIENE ORGANIZZATA DA UNA SOCIETA' NEL PROPRIO STADIO TRAMITE SORTEGGIO, GLI ACCOPPIAMENTI NELLE SEMIFINALI SARANNO ANCH'ESSI STABILITI PER SORTEGGIO. LE SQUADRE AVENTI DIRITTO ALLA QUALIFICAZIONE ALLA SUPERCOPPA SONO LE PRIME DUE CLASSIFICATE NELLA FANTALEGA, LA VINCITRICE DELLA COPPA DI LEGA E LA VINCITRICE DELLA COPPA ITALIA. NEL QUAL CASO UNA SQUADRA SI QUALIFICHI IN PIU' DI UNA COMPETIZIONE VERRA' SOSTITUITA DA UN'ALTRA SQUADRA SECONDO QUESTO ORDINE:
- QUALIFICATA 1- 1° FANTALEGA  
QUALIFICATA 2- 2° FANTALEGA  
QUALIFICATA 3- VINCENTE COPPA DI LEGA  
QUALIFICATA 4- VINCENTE COPPA ITALIA
- 
- RISERVA 1- VINCENTE FA CUP  
RISERVA 2- 3° FANTALEGA  
RISERVA 3- FINALISTA COPPA DI LEGA  
RISERVA 4- 4° FANTALEGA
- 6- **CONFEDERATION'S CUP:** LA CONFEDERATION'S CUP PRESENTA SQUADRE DELLE QUATTRO CONFEDERAZIONI: OLANDA, INGHILTERRA, FRANCIA E EST POVERO. SI SVOLGE CON SEMIFINALI SORTEGGIATE IN PARTITA SECCA E CAMPO NEUTRO IL **DAY 10** E FINALE IN PARTITA SECCA E CAMPO NEUTRO IL **DAY 30**. LA VITTORIA DELLA CONFEDERATION'S CUP DA' DIRITTO A RICEVERE UN PREMIO DI **3 MILIONI** NELLA VOCE "TROFEI MINORI" PER CIASCUNO DEI CLUB COMPONENTI LA CONFEDERAZIONE VINCENTE.
- 7- **TROFEI PERSONALI:** OGNI SOCIETA' HA LA POSSIBILITA' DI ORGANIZZARE UN PROPRIO TORNEO PRIVATO, UNA SOLA VOLTA ALL'ANNO. OGNI SOCIETA' HA IL DIRITTO DI DECIDERE LA DATA IN CUI IL TROFEO SI SVOLGERA'. HA INOLTRE LA FACOLTA' DI DECIDERE LE MODALITA' (SE AMICHEVOLE DI LUSO O UN TRIANGOLARE) E LE SQUADRE PARTECIPANTI (CLUB O CONFEDERAZIONI). PER OGNI TROFEO ORGANIZZATO VERRANNO MESSI IN PALIO 2 MILIONI SIMBOLICI AGGIUNTI ALLA VOCE "TROFEI MINORI" DEL CLUB DESTINATI ALLE FINANZE DELL'ANNO SUCCESSIVO DA DESTINARE ALLA SQUADRA CHE VINCA IL TROFEO (IN CASO DI UNA NAZIONALE IL PREMIO VA' DIVISO). IL TROFEO DOVRA' ESSERE ORGANIZZATO **ENTRO IL DAY 34 COMPRESO**. OGNI SOCIETA' NON PUO' INVITARE LA STESSA SQUADRA AL PROPRIO TROFEO PERSONALE PER PIU' DI **DUE ANNI CONSECUTIVI**, A MENO CHE LA SQUADRA IN QUESTIONE NON SIA LA SQUADRA CAMPIONE IN CARICA DEL TROFEO. UNA SQUADRA **NON PUO' ESSERE INVITATA A PIU' DI DUE TROFEI PERSONALI** (OLTRE AL PROPRIO) IN UNA SINGOLA STAGIONE. **NON VI E' ALCUN OBBLIGO DI PARTECIPAZIONE** AL TORNEO AL QUALE SI RISULTA INVITATI. **LE FORMAZIONI VANNO PRESENTATE DIVERSE** RISPETTO A QUELLA SCHIERATA NELLA GIORNATA DI

FANTALEGA IN CASO CONTRARIO VERRA' COMMINATA UNA **PENALIZZAZIONE DI 4 PUNTI** AD OGNUNA DELLE FORMAZIONI PRESENTATE AL TROFEO.

**8- SITUAZIONI DI PARITA' IN CLASSIFICA:** IN CASO DI UNA SITUAZIONE DI PARITA' IN CLASSIFICA TRA DUE O PIU' SQUADRE PER STABILIRE LA CLASSIFICA VALGONO NELL'ORDINE: 1- MAGGIOR NUMERO DI RETI SEGNATE, 2- RISULTATI E DIFFERENZA RETI NEGLI SCONTRI DIRETTI (CLASSIFICA AVULSA IN CASO DI PIU' DI DUE SQUADRE COINVOLTE), 3- DIFFERENZA RETI, 4- MIGLIOR POSIZIONE NEL RANKING U.E.F.A.

**9- ISCRIZIONE SQUADRA:** L'ISCRIZIONE DELLA SQUADRA E' FISSATA **IN EURO 180,00 DA VERSARE IN UNA RATA UNICA NELLA SERATA DELL'ASTA** AL TESORIERE DI LEGA.

**10- RIPARTIZIONE DEL MONTEPREMI:** VALIDO PER LA CLASSIFICA DEL BLASONE SQUADRE

CAMPIONE DI LEGA:	380 €
2° FANTALEGA:	180 €
3° FANTALEGA:	110 €
4° FANTALEGA:	60 €
5° FANTALEGA:	30 €
6° FANTALEGA:	20 €
COPPA DI LEGA:	200 €
FINALISTA:	70 €
COPPA ITALIA:	130 €
FINALISTA:	40 €
FA CUP:	90 €
FINALISTA:	20 €
SUPERCOPPA DI LEGA:	100 €
FINALISTA:	10 €

**11- SORTEGGI:** VIENE DECISA UNA SERATA IN CUI SARANNO EFFETTUATI I SORTEGGI CON LA PRESENZA DELLE 8 SOCIETA' DELLA FANTALEGA. NELLA SERATA AVRANNO LUOGO I SORTEGGI DEL CALENDARIO DELLA FANTALEGA, I GIRONI DELLA COPPA DI LEGA, GLI ACCOPPIAMENTI DELLA SUPERCOPPA, IL TABELLONE DELLA COPPA ITALIA E IL TABELLONE DELLA FA CUP. SORTEGGIATE INOLTRE LE SEDI DELLE FINALI DELLE TRE COMPETIZIONI E LA SEDE DELLA SUPERCOPPA DI LEGA DELL'ANNO SEGUENTE.

**12- LA SQUADRA:** OGNI SOCIETA' DISPONE DI UN PORTAFOGLIO PERSONALE DI XXX MILIONI (IN BASE ALLE VARIABILI ECONOMICHE DELLA FANTALEGA) PER COMPORRE UNA ROSA CHE POTRA' AVERE UN **NUMERO MASSIMO DI 40 GIOCATORI SENZA LIMITI DI RUOLO**. (I GIOCATORI PRESTATI NON VENGONO CONTEGGIATI, I GIOCATORI PRESI IN PRESTITO VALGONO INVECE PER IL CONTO DEI 40).

**13- LE CONFERME:** AL TERMINE DELLA STAGIONE ESISTE PER OGNI SOCIETA' LA POSSIBILITA' DI CONFERMARE PER LA STAGIONE SUCCESSIVA **UN MASSIMO DI SETTE CALCIATORI**, PURCHE' IL VALORE TOTALE DEI GIOCATORI NON SIA SUPERIORE AI **150 MILIONI** E PURCHE' **NON SIANO PIU' DI DUE PER**

**RUOLO.** (MAX 2 POR, MAX 2 DIF, MAX 2 CEN E MAX 3 FRA TREQUARTISTI E ATTACCANTI, TRA QUESTI SEMPRE MAX DUE PER RUOLO) I CALCIATORI CONFERMATI VERRANNO COMUNICATI TRAMITE BUSTA CHIUSA ALL'ASTA INIZIALE ED ENTRERANNO A FAR PARTE DELLA ROSA NELLA STAGIONE SUCCESSIVA AL PREZZO DI QUELLA PRECEDENTE. IN NESSUN CASO PUO' ESSERE CONFERMATO UN GIOCATORE CHE NELLE LISTE GAZZETTA **CAMBIA RUOLO** DA UN ANNO ALL'ALTRO. OGNI CALCIATORE PUO' ESSERE CONFERMATO PER **MASSIMO DUE ASTE** (TRE STAGIONI IN SQUADRA) AL TERMINE DELLE QUALI IL GIOCATORE TORNERA' LIBERO DA CONTRATTO. I CALCIATORI SCAMBIATI TRA LE SOCIETA' MANTENGONO IL LORO STATUS DI CONTRATTO, QUINDI I GIOCATORI IN SCADENZA RIMARRANNO TALI. AL TERMINE DEI TRE ANNI DI CONTRATTO LA SOCIETA' PROPRIETARIA DEL CARTELLINO HA LA FACOLTA' DI DECIDERE SE MANDARE IL PROPRIO GIOCATORE ALLE **BUSTE**, IN TAL CASO LA SQUADRA PRESENTA LE PROPRIE CONFERME NORMALMENTE COL VALORE DEL GIOCATORE IMBUSTABILE INSERITO NEL CALCOLO DEI 150 MILIONI VALIDI PER LE CONFERME E SENZA SFORARE GLI ALTRI PARAMETRI DI RUOLO E NUMERO TOTALE, CONGIUNTAMENTE SI DA' IL VIA AD UN'ASTA IN BUSTA CHIUSA PER IL TALE GIOCATORE CON BASE D'ASTA LA SUDDETTA ULTIMA QUOTAZIONE CONOSCIUTA. ALL'ASTA PARTECIPANO LE SETTE SOCIETA' CHE NON ERANO PROPRIETARIE DEL CARTELLINO, ALL'APERTURA DELLE OFFERTE LA SQUADRA CHE HA PORTATO IL CALCIATORE ALLE BUSTE PUO' DECIDERE SE LASCIARE IL GIOCATORE ALLA SQUADRA CON L'OFFERTA MAGGIORE O SE UTILIZZARE LA PROPRIA PRELAZIONE ACQUISENDO IL CALCIATORE PAGANDO IL CALCIATORE 1 MILIONE IN PIU' DELL'OFFERTA PIU' ALTA E AGGIUDICARSI COSI' IL CALCIATORE CON UN NUOVO CONTRATTO TRIENNALE. ALLE BUSTE SI PUO' PORTARE **UN SOLO GIOCATORE A SCADENZA** PER STAGIONE.

**14- ASTA INIZIALE:** FISSATA UNA DATA PER L'ASTA INIZIALE CHE SIA VALIDA E FATTIBILE PER TUTTE LE SQUADRE, E' INDISPENSABILE CHE SIANO PRESENTI TUTTI I GENERAL MANAGER DELLA FANTALEGA, O IN CASI ESTREMI UN COLLABORATORE DEL CLUB O UN DELEGATO DI FIDUCIA. LE CHIAMATE SI SVOLGONO IN SENSO ORARIO PARTENDO DALLA SQUADRA CAMPIONE IN CARICA. I RUOLI CHIAMATI SONO NELL'ORDINE PORTIERI, DIFENSORI, CENTROCAMPISTI, TREQUARTISTI E ATTACCANTI. **IN QUALSIASI MOMENTO SI PUO' COMUNQUE CHIAMARE UN CALCIATORE DI UN RUOLO PRECEDENTE.** IL CALCIATORE VIENE ATTRIBUITO ALL'ULTIMA SOCIETA' CHE HA OFFERTO PER IL SUO ACQUISTO A FRONTE DEL DISINTERESSE DEGLI ALTRI PARTECIPANTI. **NESSUN GIOCATORE ACQUISTATO ALL'ASTA PUO' IN NESSUN CASO ESSERE CEDUTO PRIMA DEL MERCATO DI RIPARAZIONE. LA PAROLA NON E' RITRATTABILE, UNA VOLTA EFFETTUATA UN'OFFERTA PER UN CALCIATORE NON SI PUO' RITIRARLA.** UNA SOCIETA' NON PUO' MAI PASSARE IL TURNO DURANTE LA SUA CHIAMATA ESCLUSO IL CASO NEL QUALE UNA SOCIETA' SI DICHIARA "A POSTO" NEL RUOLO ATTUALE E SALTA COSI' IL PROPRIO GIRO DI CHIAMATA, DA QUEL MOMENTO IN POI LA SOCIETA' NON POTRA' PIU' CHIAMARE GIOCATORI PER IL DETERMINATO RUOLO O PER ALTRI, POTRA' PERO' RILANCIARE LE CHIAMATE DI ALTRE SOCIETA'. QUANDO TUTTE E OTTO LE SOCIETA' SI SONO DICHIARATE "A POSTO" SI PASSA AL RUOLO SUCCESSIVO. PRIMA DELL'ASTA A DISCREZIONE DELLE SOCIETA' E SOLO IN CASO DI UNANIMITA' POSSONO ESSERE INSERITI DEI GIOCATORI NON PRESENTI IN LISTA I CUI TRASFERIMENTI SIANO UFFICIALI CON UN VALORE MEDIO DECISO DAGLI STESSI ALLENATORI.

**15- SFORARE IL BUDGET:** NESSUNO PUO' SPENDERE PER UN CALCIATORE PIU' MILIONI DI QUANTI NON GLIENE RESTINO DA SPENDERE. IN QUALSIASI MOMENTO **LE FINANZE DI OGNI SQUADRA SONO PUBBLICHE.** QUALSIASI SQUADRA SUPERI IL PROPRIO TETTO MASSIMO DI SPESA INCORRERA' IN UN TOTALE DI GIORNATE DI SQUALIFICA DEL CAMPO TANTI QUANTI SONO I MILIONI IN DISAVANZO, LE GIORNATE DI SQUALIFICA SI SCONTANO CONSECUTIVAMENTE QUALSIASI SIA LA COMPETIZIONE (FANNO ECCEZIONE FINALI DI COPPE O SUPERCOPPA ORGANIZZATE, IN TAL CASO IL FATTORE CAMPO

RIMANE TALE). SE LE GIORNATE DI SQUALIFICA FOSSERO SUPERIORI A QUELLE RESTANTI AL TERMINE DELLA STAGIONE LE STESSE ANDRANNO FINITE DI SCONTARE NELLA STAGIONE SUCCESSIVA. SE UNA SOCIETA' SFORA NELL'ULTIMA FINESTRA DI MERCATO AVRA' INOLTRE LA POSSIBILITA' DI CONFERMARE SOLAMENTE 5 GIOCATORI NELLA STAGIONE SUCCESSIVA ANZICHE' 7. **OGNUNO E' DIRETTAMENTE RESPONSABILE DELLA CONTABILITA' DELLA PROPRIA SQUADRA.** AL TERMINE DI OGNI MERCATO E DI OGNI ASTA OGNI SOCIETA' E' OBBLIGATA A CONTROLLARE CHE IL PROPRIO TOTALE DEI MILIONI SPESI E LA PROPRIA ROSA SIANO CONGRUI A QUELLI UFFICIALI, IN CASO VI SIANO DELLE DIFFERENZE E VENGA RISCONTRATE IN ALTRA SEDE CHE NON SIA IL MERCATO I GIOCATORI INTERESSATI SARANNO CONSIDERATI FUORI ROSA.

**16- FINESTRE MERCATO:** LE FINESTRE DI MERCATO SONO TRE E SONO CONSEGNATE AI PRESIDENTI UNITAMENTE AI CALENDARI. QUALSIASI TRATTATIVA, CESSIONE, ACQUISTO, SCAMBIO O PRESTITO DOVRA' AVVENIRE ALL'INTERNO DELLE SUDETTE FINESTRE. FANNO ECCEZIONE GLI ACQUISTI TRAMITE LA LISTA SVINCOLATI. IL RITROVO SARA' FISSATO CONSENSUALMENTE A TUTTI I GM DELLE SQUADRE, PER CHI NON PRESENZIA NON SARANNO PREVISTI NE ACQUISTI NE CESSIONI MA POTRANNO COMUNQUE UFFICIALIZZARE A DISTANZA SCAMBI GIA' CONCORDATI.

**17- SCAMBI:** GLI SCAMBI POSSONO ESSERE EFFETTUATI TRA DUE SOCIETA' **SENZA LIMITI DI NUMERO E RUOLO** PURCHE' LE SQUADRE ABBIANO IL POSTO NELLA ROSA PER INSERIRE IL NUOVO GIOCATORE. SONO POSSIBILI SCAMBI MULTIPLI TRA GIOCATORI DI DIVERSI RUOLI, NEL CASO I GIOCATORI SCAMBIATI NON TROVINO NELLO SCAMBIO UN PARI RUOLO DOVRANNO CAMBIARE SQUADRA CON LO STESSO IDENTICO VALORE DELLA SQUADRA DI PARTENZA, SE INVECE UN GIOCATORE SCAMBIATO TROVA NELLO SCAMBIO UN PARI RUOLO E' POSSIBILE PROCEDERE AD UNA TRATTATIVA TRA LE DUE SOCIETA' SECONDO LE SEGUENTI MODALITA':

VALORE GIOCATORE A = X

VALORE GIOCATORE B = Y

$X + Y =$  VALORE COMPLESSIVO DELLO SCAMBIO

LE DUE SOCIETA' DOVRANNO QUINDI TROVARE L'INTESA TRA DI LORO PER IL NUOVO VALORE DI X E Y ATTRAVERSO UNA TRATTATIVA PURCHE': **IL VALORE DI X + Y SIA UGUALE AL VALORE COMPLESSIVO DELLO SCAMBIO E CHE X SIA ALMENO IL 10% DI Y E VICEVERSA.** E' POSSIBILE INOLTRE INSERIRE DA PARTE DI UNA DELLE DUE SOCIETA' COINVOLTE NELLO SCAMBIO UN **CONGUAGLIO IN MILIONI** CHE ANDRANNO A DIMINUIRE (O AD AUMENTARE PER L'ALTRA SQUADRA) IL BUDGET DI SQUADRA NELLA STAGIONE IN CORSO. TALI CONGUAGLI PRENDERANNO IL NOME DI **PLUSVALENZE** (O MINUSVALENZE) E MODIFICHERANNO IL BUDGET DELLE SQUADRE COINVOLTE NELLO SCAMBIO. IL VALORE DELLE PLUSVALENZE DELLE SQUADRE DEVE SEMPRE ESSERE COMPRESO TRA I +20 MILIONI E I -20 MILIONI CONTANDO TUTTE LE PLUSVALENZE EFFETTUATE. IL VALORE DI UN **GIOCATORE IN SCADENZA** DI CONTRATTO NON PUO' VARIARE NELL'ULTIMO ANNO DI TALE CONTRATTO. IN NESSUN CASO UN GIOCATORE SCAMBIATO POTRA' ESSERE CEDUTO AL MERCATO LIBERO PRIMA DELLA SUCCESSIVA FINESTRA DI MERCATO, POTRA' PERO' EVENTUALMENTE ESSERE INSERITO IN UN NUOVO SCAMBIO TRA SOCIETA'. FORMALIZZANDO UNO SCAMBIO UNA SQUADRA E' AUTORIZZATA A SFORARE IL BUDGET PURCHE' SI RIENTRI IMMEDIATAMENTE NEI PARAMETRI STABILITI. AL TERMINE DI OGNI SCAMBIO LE ALTRE SEI SOCIETA' POSSONO APPELLARSI E VOTARE UN EVENTUALE **SCAMBIO GABOLA**, SE 5 TEAM SU 6 INTENDONO ANNULLARE LO SCAMBIO, LA TRANSAZIONE NON PUO' AVERE LUOGO.

**18- PRESTITI:** OGNI SOCIETA' PUO' ACQUISIRE IN OGNI MOMENTO DEL MERCATO **UN QUALSIASI NUMERO DI GIOCATORI IN PRESTITO** DALLE ALTRE SQUADRE, MENTRE **PUO' PRESTARNE UN NUMERO MASSIMO DI CINQUE**, I GIOCATORI PRESTATI ESCONO DALLA ROSA DELLA SQUADRA PROPRIETARIA PER ENTRARE NELLA TABELLA DEI GIOCATORI DATI IN PRESTITO MENTRE I GIOCATORI RICEVUTI IN PRESTITO ENTRANO NELLA ROSA DELLA NUOVA SQUADRA. LE STESSE SOCIETA' DECIDERANNO POI IL FUTURO DEL GIOCATORE PRESTATO NELLA FINESTRA DI MERCATO SUCCESSIVA (O PIU' AVANTI IN BASE AGLI ACCORDI PRIVATI TRA LE SOCIETA'). UN PRESTITO PUO' ESSERE INSERITO ALL'INTERNO DI UNO SCAMBIO E UNO SCAMBIO PUO' ESSERE COSTITUITO ANCHE DI SOLI PRESTITI. IL PRESTITO PUO' ESSERE DI TRE TIPI:

**ONEROSO:** IL VALORE DEL GIOCATORE SARA' A CARICO DELLA SOCIETA' CHE PRENDE IL GIOCATORE IN PRESTITO

**GRATUITO:** IL VALORE DEL GIOCATORE SARA' A CARICO DELLA SOCIETA' CHE MANDA IL GIOCATORE IN PRESTITO

**TRATTABILE:** IL VALORE DEL GIOCATORE SARA' A CARICO DELLE DUE SOCIETA' SECONDO VALORI VARIABILI

LA SQUADRA CHE MANDA IL GIOCATORE IN PRESTITO NE MANTIENE SEMPRE E COMUNQUE LA PROPRIETA' SINO ALLA FINESTRA DI MERCATO SUCCESSIVA QUANDO POTRA' DECIDERE SE LASCIARE IL GIOCATORE IN PRESTITO E CAMBIARNE O MENO LA FORMULA (ONEROSO O GRATUITO) O RICHIAMARE IL GIOCATORE NELLA PROPRIA SQUADRA. NEGLI ACCORDI PRIVATI TRA LE SQUADRE PUO' ESSERE EVENTUALMENTE INSERITO **UN OBBLIGO O UN DIRITTO DI RISCATTO** IN MILIONI DA POTER POI INCASSARE AL MERCATO SUCCESSIVO. AL TERMINE DELLA STAGIONE UN GIOCATORE IN PRESTITO **PUO' ESSERE CONFERMATO SOLO ED ESCLUSIVAMENTE DALLA SUA SQUADRA DI PROPRIETA'.**

**19- LISTA SVINCOLATI:** OGNI SOCIETA' HA LA POSSIBILITA' **UNA SOLA VOLTA PER STAGIONE** DI ACQUISTARE **UN GIOCATORE** PRESENTE NELLA LISTA GAZZETTA **AL DI FUORI DELLE TRE NORMALI FINESTRE DI MERCATO.** PER ACQUISTARE UN CALCIATORE SI DEVE: AVERE UN BUCO DISPONIBILE NELLA PROPRIA ROSA E AVERE DEI MILIONI A DISPOSIZIONE AVANZATI CHE PERMETTANO L'ACQUISTO DEL GIOCATORE SECONDO LE QUOTAZIONI UFFICIALI AGGIORNATE. INOLTRE E' NECESSARIO CHE IL GIOCATORE SIA **GIA' STATO PRESENTE IN UNA LISTA GIOCATORI** VAGLIATA IN UN ASTA O UN MERCATO E NON SIA STATO CONSIDERATO. UN ACQUISTO PUO' ESSERE EFFETTUATO DALL'USCITA DELLE LISTE GAZZETTA AGGIORNATE SINO A **UN'ORA PRIMA DELLA CONSEGNA DELLE FORMAZIONI.** PER UFFICIALIZZARE L'ACQUISTO E' NECESSARIO CHE SI SCRIVA NELL'APPOSITA ZONA DEL SITO CHIAMATA "LISTA SVINCOLATI" LA SEGUENTE FORMULA:

SOCIETA':

GIOCATORE:

VALORE GIOCATORE:

MILIONI RESIDUI:

IL GIOCATORE DIVENTERA' IMMEDIATAMENTE PARTE INTEGRANTE DELLA ROSA E SARA' CONSIDERATO A DISPOSIZIONE DELL'ALLENATORE. IL GIOCATORE ACQUISTATO TRAMITE LA LISTA SVINCOLATI FIRME'RA' UN **CONTRATTO ANNUALE** E ENTRERA' IMMEDIATAMENTE NELLA LISTA DEI GIOCATORI A SCADENZA A FINE STAGIONE. UN CALCIATORE ACQUISTATO TRAMITE LA LISTA SVINCOLATI **NON POTRA' IN ALCUN MODO ESSERE CONFERMATO** PER LA STAGIONE SUCCESSIVA, POTRA' COMUNQUE

ESSERE SCAMBIATO TRA SOCIETA' IN MERCATI SUCCESSIVI SENZA MAI PERDERE IL PROPRIO STATUS DI GIOCATORE IN SCADENZA. LA SCADENZA DEL MERCATO DEGLI SVINCOLATI E' FISSATA ALLA MEZZANOTTE DEL **28 FEBBRAIO**, SCADUTO TALE TERMINE NON SI POTRANNO PIU' ACQUISTARE GIOCATORI SVINCOLATI SINO AL TERMINE DELLA STAGIONE.

**20- MERCATO DI RIPARAZIONE:** IL MERCATO SI SVOLGE NELLA SERATA DECISA DAI PRESIDENTI, TUTTE LE TRATTATIVE, SCAMBI, CESSIONI, ACQUISTI E PRESTITI DEVONO ESSERE UFFICIALIZZATI E RATIFICATI NELLA SEDE DEL CALCIOMERCATO. IL MERCATO DI RIPARAZIONE SI SVOLGE SEGUENDO LE SEGUENTI FASI:

- 1- UFFICIALIZZAZIONE SCAMBI (GLI SCAMBI GIA' STIPULATI TRA SOCIETA' VENGONO RATIFICATI)
- 2- CESSIONE GIOCATORI (VENGONO CEDUTI AL MERCATO LIBERO QUEI CALCIATORI NON PIU' UTILI ALLA SQUADRA O USCITI DAL LISTONE UFFICIALE)
- 3- DEFINIZIONE SITUAZIONI DI PRESTITO (I PRESTITI POSSONO ESSERE PROROGATI O INTERROTTI)
- 4- ASTA LIBERA (MERCATO LIBERO A CHIAMATA, IL PRIMO A CHIAMARE SARA' IL PRIMO IN CLASSIFICA)

NULLA VIETA DAL MOMENTO IN CUI SI PRENDE PARTE ALL'ASTA LIBERA DI **FORMALIZZARE SUCCESSIVAMENTE SCAMBI E PRESTITI O DI CEDERE ULTERIORI GIOCATORI** SINO AL TERMINE DEL MERCATO DI RIPARAZIONE. DURANTE LA FASE AD ASTA LIBERA I PRESIDENTI SONO OBBLIGATI A CHIAMARE AL LORO TURNO A MENO CHE NON SI DICHIARINO FUORI DAL MERCATO. NON VI E' ALCUNA RESTRIZIONE RIGUARDO AL RUOLO DA CHIAMARE PER PRIMO. NEL MERCATO DI RIPARAZIONE **OGNI CALCIATORE ACQUISTATO ATTRAVERSO UN'ASTA NON PUO' PIU' PER NESSUN MOTIVO ESSERE CEDUTO**, PUO' PERO' ESSERE SCAMBIATO CON ALTRE SOCIETA'. **I CALCIATORI COMPRATI NELLA FINESTRA DI MERCATO NON POSSONO ESSERE CEDUTI SINO ALLA SUCCESSIVA**. DOPO OGNI SINGOLA CESSIONE VI E' LO SPAZIO DI UN MINUTO NEL QUALE LE SOCIETA' POSSONO DECIDERE COME MUOVERSI DOPO LA DETERMINATA VENDITA SENZA CHE QUESTO MINUTO POSSA ESSERE IN ALCUN MODO VIOLATO DA UNA QUALSIASI CHIAMATA. OGNIQUALVOLTA **UN GIOCATORE VIENE VENDUTO** DA UNA SOCIETA' IN UNA FINESTRA DI MERCATO **NON PUO' PIU' ESSERE RICOMPRATO** DALLA STESSA SQUADRA IN QUELLA FINESTRA DI MERCATO.

**21- CONSEGNA FORMAZIONI:** PER OGNI PARTITA BISOGNA CONSEGNARE LA FORMAZIONE **ENTRO E NON OLTRE L'INIZIO DEL PRIMO ANTICIPO DI SERIE A** TRAMITE IL GRUPPO WHATSAPP "FORMAZIONI FANTALEGA" IN MODO DA RENDERLA PUBBLICA A TUTTA LE SOCIETA'. FARA' FEDE L'ORARIO DI INVIO ALLA CHAT, IN CASO NEGATIVO VERRA' MANTENUTA LA FORMAZIONE DELLA SETTIMANA PRECEDENTE.

**22- SCHEMI:** LE SQUADRE POSSONO ESSERE SCHIERATE NELLE PARTITE SOLO CON I SEGUENTI SCHEMI:

3-5-2	3-4-3	3-4-1-2	4-2-3-1
3-6-1	4-5-1	3-4-2-1	4-1-4-1
4-4-2	4-3-3	3-5-1-1	4-4-1-1
5-4-1	5-3-2	4-3-1-2	5-3-1-1
6-3-1		4-3-2-1	

**23- GRIGLIA PUNTEGGI:** LE SQUADRE REALIZZANO DELLE RETI CONFRONTANDO IL TOTALE DI OGNI SQUADRA CON LA SEGUENTE TABELLA:

MENO DI 66 PUNTI	: 0 GOAL
DA 66 A 71,5 PUNTI	: 1 GOAL
DA 72 A 76,5 PUNTI	: 2 GOAL
DA 77 A 80,5 PUNTI	: 3 GOAL
DA 81 A 84,5 PUNTI	: 4 GOAL
DA 85 A 88,5 PUNTI	: 5 GOAL
DA 89 A 92,5 PUNTI	: 6 GOAL

E COSI' VIA PER OGNI FASCIA DI 4 PUNTI SI ASSEGNA 1 GOAL.

**24- PUNTEGGIO GIOCATORI:** PER OGNI CALCIATORE IL PUNTEGGIO E' STABILITO DAL VOTO DELLA "GAZZETTA DELLO SPORT" SOMMATO AI SEGUENTI BONUS/MALUS:

GOL	: +3 PUNTI
ASSIST	: +1 PUNTO
GOL SUBITO	: -1 PUNTO
RIGORE SBAGLIATO	: -3 PUNTI
AUTOGOL	: -2 PUNTI
AMMONIZIONE	: -0,5 PUNTI
ESPULSIONE	: -1 PUNTO
RIGORE PARATO	: +3 PUNTI

**25- MODIFICATORE DIFESA:** IL MODIFICATORE DELLA DIFESA VIENE APPLICATO SE LA SQUADRA SCENDE IN CAMPO CON **ALMENO 4 DIFENSORI**. VIENE TENUTO IN CONSIDERAZIONE IL VOTO PURO DEL PORTIERE E I MIGLIORI TRE VOTI DEI DIFENSORI SCHIERATI. LA MEDIA VOTO DEI QUATTRO DA' DIRITTO AI SEGUENTI BONUS:

MEDIA MAGGIORE O UGUALE A 7	: -6 PUNTI ALL'AVVERSARIO
MEDIA COMPRESA TRA 6,5 E 6,99	: -3 PUNTI ALL'AVVERSARIO
MEDIA COMPRESA TRA 6 E 6,49	: -1 PUNTO ALL'AVVERSARIO
MEDIA INFERIORE AL 6	: NESSUN BONUS

**26- MODIFICATORE CENTROCAMPO:** IL MODIFICATORE DEL CENTROCAMPO VIENE APPLICATO SE LA SQUADRA SCENDE IN CAMPO CON **ALMENO 4 CENTROCAMPISTI**. VIENE TENUTO IN CONSIDERAZIONE IL VOTO PURO DEI MIGLIORI QUATTRO CENTROCAMPISTI SCHIERATI. LA MEDIA VOTO DEI QUATTRO DA' DIRITTO AI SEGUENTI BONUS:

MEDIA MAGGIORE O UGUALE A 7	: +6 PUNTI ALLA PROPRIA SQUADRA
MEDIA COMPRESA TRA 6,5 E 6,99	: +3 PUNTI ALLA PROPRIA SQUADRA
MEDIA COMPRESA TRA 6 E 6,49	: +1 PUNTO ALLA PROPRIA SQUADRA
MEDIA INFERIORE AL 6	: NESSUN BONUS

**27- FATTORE CAMPO:** LA SQUADRA CHE GIOCA IN CASA PRENDE UN BONUS DI : +2 PUNTI

**28- LA PANCHINA:** IN PANCHINA VANNO AL MASSIMO **NOVE GIOCATORI** DI QUALSIASI RUOLO SENZA LIMITAZIONI, FERMO RESTANDO DEBBA ESSERCI ALMENO UN PORTIERE, NEL CASO UNA SQUADRA

SCHIERI PIU' DI NOVE GIOCATORI IN PANCHINA VERRANNO ESCLUSI GLI ULTIMI CALCIATORI IN ECCEDEZZA INDIPENDENTEMENTE DAL RUOLO.

**29- SOSTITUZIONI:** IL NUMERO MASSIMO IN UNA PARTITA E' DI **TRE SOSTITUZIONI**, PARTENDO DAI PORTIERI, ESAURITE LE QUALI SI GIOCA IN INFERIORITA' NUMERICA. IN CASO DI PIU' DI TRE SOSTITUZIONI DA EFFETTUARE CI SI REGOLA IN OGNI CASO PARTENDO DAI PORTIERI. IN CASO DI UN GIOCATORE SCHIERATO IN UN RUOLO NON PROPRIO DEL GIOCATORE, LO STESSO NON PRENDE PARTE ALLA PARTITA, VIENE SOSTITUITO DA UN GIOCATORE ABILE A GIOCARE IN TALE RUOLO E VALE COME UNA SOSTITUZIONE.

**30- CAMBIO DI RUOLO:** SE UN CALCIATORE NON GIOCA E NON HA SOSTITUTI VALIDI NEL PROPRIO RUOLO SI UTILIZZA UN GIOCATORE DI UN RUOLO DIVERSO SEGUENDO LE SEGUENTI REGOLE:

**PORTIERE** : NON PUO' ESSERE SOSTITUITO DA UN GIOCATORE DI MOVIMENTO, SI GIOCA IN 10  
**DIFENSORE** : SOSTITUITO DA UN CENTROCAMPISTA DISPONIBILE PENALIZZATO CON -2  
**CENTROCAMPISTA** : SOSTITUITO DA UN DIFENSORE DISPONIBILE PENALIZZATO CON -2  
**TREQUARTISTA** : SOSTITUITO DA UN CENTROCAMPISTA DISPONIBILE PENALIZZATO CON -2  
**ATTACCANTE** : SOSTITUITO DA UN TRQ DISPONIBILE CON -2 O UN CEN DISPONIBILE CON -2

SE ALL'INTERNO DI UNA DIFESA A 4 O PIU' GIOCA UN CENTROCAMPISTA IL BONUS DIFESA NON VIENE CALCOLATO. SE ALL'INTERNO DI UN CENTROCAMPO A 4 O PIU' GIOCA UN DIFENSORE IL BONUS CENTROCAMPO NON VIENE CALCOLATO. LA REGOLA DEL CAMBIO DI RUOLO PUO' INTERESSARE **UN MASSIMO DI UN GIOCATORE A SQUADRA A PARTITA**, OLTRE IL QUALE SI GIOCA IN DIECI. IL CAMBIO DI RUOLO E' **VALIDO COME UNA SOSTITUZIONE** DUNQUE IN UNA PARTITA OLTRE AL CAMBIO DI RUOLO POTRANNO AVERE LUOGO SOLO ALTRE DUE SOSTITUZIONI. I DIFENSORI E I CENTROCAMPISTI SOSTITUISCONO PRIMA I LORO CORRISPONDENTI DI REPARTO PRIMA DI ESSERE INTERESSATI A UN CAMBIO DI RUOLO.

**31- CALCIATORI SENZA VOTO:** IN CASO DI UN CALCIATORE GIUDICATO "SV" ENTRA IN GIOCO LA PRIMA RISERVA NEL PROPRIO RUOLO, FANNO ECCEZIONE I CASI NEI QUALI IL CALCIATORE PUR SENZA VOTO RIENTRI NEL TABELLINO DELLA PARTITA (AMMONIZIONI, GOL, GOL SUBITO, AUTOGOL), IN TAL CASO IL VOTO E' **6 CON AGGIUNTI O SOTTRATTI I VARI BONUS**. UN PORTIERE IN CAMPO PER NOVANTA MINUTI PRENDE AUTOMATICAMENTE 6 PUR SENZA VOTO E SENZA BONUS. UN GIOCATORE SENZA VOTO MA ESPULSO PRENDE AUTOMATICAMENTE 4 MENO 1. UN GIOCATORE SV CHE ENTRA IN CAMPO ENTRO IL 30° DEL SECONDO TEMPO O VIENE SOSTITUITO ALMENO AL 16° DEL PRIMO TEMPO (TABELLINO GAZZETTA) PRENDE AUTOMATICAMENTE 5,5, SE ENTRA DAL 31° DEL SECONDO TEMPO IN POI O VIENE SOSTITUITO ENTRO IL 15° DEL PRIMO TEMPO ENTRA LA RISERVA. UN GIOCATORE CHE NON RICEVA VOTO MA RISULTI AMMONITO O ESPULSO DIRETTAMENTE DALLA PANCHINA NON VIENE CONTEGGIATO, NON PRENDE PARTE ALLA PARTITA E RICEVE LA SOSTITUZIONE.

**32- PARTITE RINVIATE:** IN CASO DI UNA PARTITA RINVIATA OLTRE IL TERMINE DELL'INIZIO DELLA GIORNATA SEGUENTE TUTTI I COMPONENTI DELLE ROSE DELLE DUE SQUADRE IMPEGNATE AVRANNO UN VOTO D'UFFICIO UGUALE A 6. I PORTIERI AVRANNO VOTO D'UFFICIO UGUALE A 5 CONSIDERATO COMUNQUE COME LO SVILUPPO DI UN 6-1. NEL CASO LE PARTITE RINVIATE FOSSERO PIU' DI UNA SI PROCEDE SEMPRE CON IL 6 POLITICO. NEL CASO LE PARTITE RINVIATE SIANO 6 O PIU' LA GIORNATA VIENE ANNULLATA E TUTTE LE GARE SI CHIUDONO SULLO 0-0. NEL CASO DI UNA GIORNATA DI COPPA

AD ELIMINAZIONE DIRETTA CON 6 O PIU' GARE ANNULLATE LE SFIDE VENGONO RINVIATE ALLA GIORNATA SUCCESSIVA E SOVRAPPOSTE AL PROGRAMMA PREDEFINITO.

**33- ERRORI NELLA FORMAZIONE:** SE UN ALLENATORE SCHIERA LA PROPRIA SQUADRA IN DIECI NON HA LUOGO NESSUNA SOSTITUZIONE, LA SQUADRA GIOCA IN 10. SE UN ALLENATORE SCHIERA LA PROPRIA SQUADRA IN PIU' DI UNDICI UOMINI VERRANNO DEPENNATI DAI TITOLARI I GIOCATORI DAL PUNTEGGIO PIU' ALTO, INOLTRE OGNI DEPENNAMENTO VARRA' COME UNA SOSTITUZIONE. IN CASO DI UN GIOCATORE SCHIERATO DUE VOLTE TRA I TITOLARI UNO DEI DUE RICEVE LA SOSTITUZIONE SE POSSIBILE. IN CASO DI UN GIOCATORE SCHIERATO SIA IN CAMPO SIA IN PANCHINA VIENE DEPENNATO IL GIOCATORE TRA LE RISERVE. IN CASO SI SCHIERI IN FORMAZIONE UN CALCIATORE NON IN POSSESSO DELLA SQUADRA, LA SUDETTA SQUADRA GIOCA IN 10. SE UNA SQUADRA SCHIERA REITERATAMENTE UN CALCIATORE NON IN ROSA SENZA CHE NESSUNO SI ACCORGA AL MERCATO SUCCESSIVO VERRA' COMMINATA UNA SQUALIFICA PER IL CAMPO DI GIOCO PARI AL NUMERO DI GIORNATE IN CUI IL GIOCATORE STESSO E' STATO SCHIERATO NELLA FORMAZIONE.

**34- CALCI DI RIGORE:** NELLE SFIDE AD ELIMINAZIONE DIRETTA CONTESTUALMENTE ALLA FORMAZIONE SI CONSEGNA **UNA LISTA DI RIGORISTI COMPRESA TRA L'1 E IL 20**, DAI QUALI VERRANNO ESTRAPOLATI GLI 11 GIOCATORI EFFETTIVAMENTE SCESI IN CAMPO. OGNI RIGORISTA IL CUI **VOTO PURO EGUALIA O SUPERA IL VOTO PURO DEL PORTIERE** AVVERSARIO SEGNA IL RIGORE, NEL QUAL CASO IL VOTO DEL PORTIERE SUPERI QUELLO DEL RIGORISTA IL RIGORE SI CONSIDERA PARATO. SI PROCEDE COL CALCOLO DEI PRIMI 5 RIGORISTI, IN CASO DI PARITA' SI PROCEDE A OLTRANZA, SE TERMINATI GLI UNDICI RIGORISTI LA SITUAZIONE FOSSE NUOVAMENTE IN PAREGGIO SI RIPRESENTEREBBERO SUL DISCHETTO I PRIMI 5 RIGORISTI PER UN NUOVO RIGORE A OLTRANZA, SE PERMANE LA PARITA' SARA' NECESSARIO RIPETERE L'INTERA PARTITA LA GIORNATA SUCCESSIVA. SE UNA SQUADRA NON CONSEGNA LA LISTA DEI RIGORISTI VERRA' TENUTA VALIDA LA FORMAZIONE TITOLARE PARTENDO DALL'ULTIMO ATTACCANTE E PROCEDENDO IN SENSO INVERSO SINO AL PORTIERE.

**35- GESTIONE FINANZIARIA:** LE FINANZE DI UN CLUB SONO SUDDIVISE IN SEI PARTI DISTINTE E SEPARATE: PATRIMONIO, BLASONE, BILANCIO, SPONSOR, COEFFICIENTE E OBIETTIVI.

**PATRIMONIO:** E' RAPPRESENTATO DA UNA PARTE FISSA ED UGUALE PER OGNI SQUADRA ED E' VALUTATA IN **600 MILIONI** CHE OGNI SQUADRA HA SEMPRE A DISPOSIZIONE E NON PUO' INTACCARE IN ALCUN MODO.

**BLASONE:** RAPPRESENTA IL VALORE STORICO DEL TEAM, E' UNA VARIABILE DESTINATA SEMPRE A CRESCERE ED ASSEGNA AD UN CLUB 1 MILIONE SUPPLEMENTARE OGNI 200€ DEL VALORE TEAM.

**BILANCIO:** RAPPRESENTA LE PLUSVALENZE O LE MINUSVALENZE INCAMERATE DALLA SOCIETA' NELLA STAGIONE PRECEDENTE SECONDO LA SEGUENTE TABELLA:

- **TRA + 20 E + 16 MILIONI DI PLUSVALENZA: + 5 MILIONI**
- **TRA + 15 E + 11 MILIONI DI PLUSVALENZA: + 4 MILIONI**
- **TRA + 10 E + 6 MILIONI DI PLUSVALENZA: + 3 MILIONI**
- **TRA + 5 E + 2 MILIONI DI PLUSVALENZA: +2 MILIONI**
- **+ 1 MILIONE DI PLUSVALENZA: + 1 MILIONE**
- **BILANCIO IN PAREGGIO: 0 MILIONI**

- - 1 MILIONE DI MINUSVALENZA: - 1 MILIONE
- TRA - 2 E - 5 MILIONI DI MINUSVALENZA: - 2 MILIONI
- TRA - 6 E - 10 MILIONI DI MINUSVALENZA: - 3 MILIONI
- TRA - 11 E - 15 MILIONI DI MINUSVALENZA: - 4 MILIONI
- TRA - 16 E - 20 MILIONI DI MINUSVALENZA: - 5 MILIONI
- 

**TROFEI MINORI:** RAPPRESENTA LA QUANTITA' DI MILIONI RACCOLTA DA UN CLUB NELLA STAGIONE PRECEDENTE NEI TROFEI MINORI NELLO SPECIFICO:

CONFEDERATION'S CUP : +3 MILIONI

TROFEI PERSONALI CLUB : +2 MILIONI

COPPA GHIRARDI : +1 MILIONE

**COEFFICIENTE:**RAPPRESENTA IL VALORE ECONOMICO DEI RISULTATI PER OGNI CLUB DEGLI ULTIMI QUATTRO ANNI IN ORDINE INVERSAMENTE PROPORZIONALE, INFATTI I RISULTATI DELL'ULTIMO ANNO VENGONO MOLTIPLICATI PER QUATTRO, QUELLI DEL PENULTIMO PER TRE, QUELLI DEL TERZULTIMO PER DUE, QUELLI DEL QUARTULTIMO PER UNO SEGUENDO I VALORI DELLA SEGUENTE TABELLA:

 <b>FANTALEGA</b>		 <b>COPPA DI LEGA</b>		 <b>COPPA ITALIA</b>		 <b>THE FA CUP</b>		 <b>SUPERCOPPA DI LEGA</b>		 <b>CAMPIONATI NAZIONALI</b>	
<b>SCUDETTO</b>	<b>24</b>	<b>VITTORIA</b>	<b>16</b>	<b>VITTORIA</b>	<b>12</b>	<b>VITTORIA</b>	<b>8</b>	<b>VITTORIA</b>	<b>5</b>	<b>VITTORIA</b>	<b>2</b>
<b>2° POSTO</b>	<b>18</b>	<b>FINALE</b>	<b>10</b>	<b>FINALE</b>	<b>8</b>	<b>FINALE</b>	<b>6</b>	<b>FINALE</b>	<b>2</b>	<b>2° POSTO</b>	<b>0</b>
<b>3° POSTO</b>	<b>14</b>	<b>SEMIFINALE</b>	<b>5+5</b>	<b>SEMIFINALE</b>	<b>4+4</b>	<b>SEMIFINALE</b>	<b>3+3</b>	<b>SEMIFINALE</b>	<b>1+1</b>		
<b>4° POSTO</b>	<b>10</b>	<b>1° GIRONE</b>	<b>1+1</b>	<b>QUARTI</b>	<b>0</b>	<b>QUARTI</b>	<b>0</b>				
<b>5° POSTO</b>	<b>7</b>	<b>2° GIRONE</b>	<b>0</b>								
<b>6° POSTO</b>	<b>5</b>	<b>3° GIRONE</b>	<b>2+2</b>								
<b>7° POSTO</b>	<b>2</b>	<b>4° GIRONE</b>	<b>0</b>								
<b>SERIE B</b>	<b>0</b>										

I PUNTEGGI DEGLI ULTIMI QUATTRO ANNI PER OGNI SQUADRA VERRANNO MOLTIPLICATI IN MANIERA INVERSAMENTE PROPORZIONALE E DARANNO AD OGNI SQUADRA UN PUNTEGGIO (DENOMINATO RANKING U.E.F.A.). OGNI 10 PUNTI RICEVUTI DAL COEFFICIENTE EQUIVALGONO AD 1 MILIONE SUPPLEMENTARE PER LA SOCIETA'. OGNI PUNTEGGIO VERRA' COMUNQUE ARROTONDATO PER DIFETTO.

**OBIETTIVI:** OGNI SOCIETA' DEVE CONSEGNARE **PRIMA DELL'INIZIO DELLA 2° GIORNATA** (FA' ECCEZIONE L'OBIETTIVO DI VINCERE LA SUPERCOPPA CHE VA' DICHIARATO ENTRO LA 1° GIORNATA) DELLA FANTALEGA UNA SCELTA DI TRE OBIETTIVI STAGIONALI TRA QUELLI PROPOSTI NELLA TABELLA, AD OGNI OBIETTIVO IN BASE ALLA DIFFICOLTA' E' ABBINATO UN PREMIO IN MILIONI SUPPLEMENTARI IN CASO DI OBIETTIVO CENTRATO. PER OGNI OBIETTIVO MANCATO SI HA UNA PENALIZZAZIONE DI 2 MILIONI. LA SOMMA DEI PUNTEGGI OTTENUTA DAGLI OBIETTIVI DARA' IL TOTALE DI MILIONI DA AGGIUNGERE O SOTTRARRE AL TOTALE DELLA SQUADRA PER L'ANNO SUCCESSIVO. GLI OBIETTIVI SONO SUDDIVISI IN FANTALEGA, COPPE, SOCIETA' TRA QUELLI SELEZIONABILI. VI SONO INOLTRE DUE OBIETTIVI DELLO SPONSOR (DA SORTEGGIARE PRIMA DELL'ASTA) E UNO DEI MEDIA (OBBLIGATORI).

## OBIETTIVO STAGIONALE FANTALEGA

<input type="checkbox"/>	CONFERMATI CAMPIONE DI LEGA	+15	-2
<input type="checkbox"/>	SCUDETTO	+10	-2
<input type="checkbox"/>	PRIME 2 POSIZIONI	+8	-2
<input type="checkbox"/>	PRIME 3 POSIZIONI	+6	-2
<input type="checkbox"/>	PRIME 4 POSIZIONI	+4	-2
<input type="checkbox"/>	PRIME 5 POSIZIONI	+3	-2
<input type="checkbox"/>	PRIME 6 POSIZIONI	+2	-2
<input type="checkbox"/>	EVITA LA RETROCESSIONE	+1	-2

## OBIETTIVO STAGIONALE COPPE

<input type="checkbox"/>	VINCI TUTTE LE COPPE	+20	-2
<input type="checkbox"/>	VINCI DUE COPPE	+15	-2
<input type="checkbox"/>	CONFERMATI CAMPIONE IN COPPA DI LEGA	+10	-2
<input type="checkbox"/>	RAGGIUNGI TUTTE LE FINALI	+9	-2
<input type="checkbox"/>	VINCI LA COPPA DI LEGA	+9	-2
<input type="checkbox"/>	CONFERMATI CAMPIONE IN COPPA ITALIA	+9	-2
<input type="checkbox"/>	VINCI LA COPPA ITALIA	+8	-2
<input type="checkbox"/>	VINCI LA FA CUP	+6	-2
<input type="checkbox"/>	RAGGIUNGI DUE FINALI	+5	-2
<input type="checkbox"/>	FINALE COPPA DI LEGA IN CASA (Se ospitata)	+5	-2
<input type="checkbox"/>	FINALE COPPA ITALIA IN CASA (Se ospitata)	+4	-2
<input type="checkbox"/>	FINALE FA CUP IN CASA (Se ospitata)	+3	-2
<input type="checkbox"/>	FINALE UNA COPPA	+3	-2
<input type="checkbox"/>	SEMIFINALI IN TUTTE LE COPPE	+3	-2
<input type="checkbox"/>	SEMIFINALI IN DUE COPPE	+2	-2
<input type="checkbox"/>	PASSARE IL GIRONE IN COPPA DI LEGA	+2	-2
<input type="checkbox"/>	SEMIFINALI COPPA ITALIA	+1	-2
<input type="checkbox"/>	SEMIFINALI FA CUP	+1	-2

## OBIETTIVO STAGIONALE SOCIETA'

<input type="checkbox"/>	TAKE ALL	+50	-2
<input type="checkbox"/>	TRIPLETE	+20	-2
<input type="checkbox"/>	ALZARE DUE TROFEI (Supercoppa esclusa)	+12	-2
<input type="checkbox"/>	ALZARE UN TROFEO (Supercoppa esclusa)	+5	-2
<input type="checkbox"/>	QUALIFICAZIONE SUPERCOPPA IN CASA	+5	-2
<input type="checkbox"/>	QUALIFICAZIONE SUPERCOPPA	+4	-2
<input type="checkbox"/>	VITTORIA SUPERCOPPA (Se partecipante)	+4	-2
<input type="checkbox"/>	CAPOCANNONIERE FANTALEGA	+4	-2
<input type="checkbox"/>	PODIO DEL RANKING STAGIONALE	+4	-2
<input type="checkbox"/>	PRIMI 4 DEL RANKING STAGIONALE	+3	-2
<input type="checkbox"/>	MIGLIORA IL RANKING U.E.F.A. (Posizione)	+3	-2
<input type="checkbox"/>	VINCI IL CAMPIONATO NAZIONALE	+2	-2
<input type="checkbox"/>	VINCI 2 DERBY IN CAMPIONATO	+2	-2
<input type="checkbox"/>	ARRIVA DAVANTI A: (Squadra .....)	+2	-2
<input type="checkbox"/>	VINCI LA CONFEDERATION'S CUP	+2	-2
<input type="checkbox"/>	AUMENTO BLASONE SQUADRA (Vinci €)	0	-2

## OBIETTIVO STAGIONALE SPONSOR

<input type="checkbox"/>	SALVEZZA SENZA PATEMI		
	Raggiungi la salvezza con 2 giornate d'anticipo	+3	-2
<input type="checkbox"/>	SQUADRA CORSARA		
	Conquista almeno 5 vittorie o 15 punti fuori casa	+3	-2
<input type="checkbox"/>	RICERCA DELLA VISIBILITA'		
	Raggiungi due finali o tre semifinali	+3	-2
<input type="checkbox"/>	ORGOGGIO NAZIONALE		
	Vinci il Campionato Nazionale della tua nazione	+3	-2
<input type="checkbox"/>	LA RIVALE DI SEMPRE		
	Arriva davanti alla squadra N°1 delle tue rivalità	+3	-2
<input type="checkbox"/>	COLLEZIONISTA DI GIOIE		
	Vinci almeno 10 partite nella Fantalega	+3	-2
<input type="checkbox"/>	FORTEZZA CASALINGA		
	Non perdere più di 3 partite o fai 24 punti in casa	+3	-2
<input type="checkbox"/>	LA GOLEADA		
	Segna almeno 5 goal in una singola partita	+3	-2
<input type="checkbox"/>	BOMBER DI RAZZA		
	Un tuo giocatore segna 10 reti nella Fantalega	+3	-2
<input type="checkbox"/>	LA SERIE POSITIVA		
	Inanella almeno 5 risultati utili in campionato	+3	-2
<input type="checkbox"/>	LA QUOTA PUNTEGGIO		
	Fai almeno 38 punti nella Fantalega	+3	-2
<input type="checkbox"/>	IL BIG MATCH		
	Raggiungi la finale in una competizione	+3	-2
<input type="checkbox"/>	LOTTA FINO ALLA FINE		
	A 3 giornate dal termine sei in corsa per lo scudetto	+3	-2
<input type="checkbox"/>	IL MATCH EPICO		
	Vinci almeno una partita con 4 goal di scarto	+3	-2
<input type="checkbox"/>	SALVARE L'ORGOGGIO		
	Non perdere più di 10 partite nella Fantalega	+3	-2
<input type="checkbox"/>	SQUADRA PROLIFICA		
	Segna almeno 36 goal nella Fantalega	+3	-2

## OBIETTIVI OBBLIGATORI MEDIA

<input type="checkbox"/>	TROFEO PERSONALE		
	Organizza entro il Day 34 il Trofeo personale	+0	-4